

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk (Suryana, 2015). Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik (Sukmadinata, 2016). Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugyono, 2017). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dipahami bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan produk, yang mana produk tersebut akan diuji kepada peserta didik di sekolah tersebut.

Salah satu media yang memperhatikan tahap dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah kerangka ADDIE. ADDIE ini terdiri dari lima fase yaitu, *Analysis, Design, Development, implementation, evaluation*. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain: (Branch, 2009) (1) Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. (2) Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

#### **3.2. Partisipan**

Partisipan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pihak-pihak yang terlibat demi tercapainya penelitian ini. Adapun pihak yang bersangkutan sebagai berikut:

- 1) Pihak sekolah yang memberikan ijin untuk melakukan penelitian. Terdiri dari empat Sekolah dari Gugus 1 Kecamatan Bantarkalong yaitu SDN 1 Karanglayung, SDN Sindangrasa, SDN 3 Parakanhonje, SDN 4 Parakanhonje.
- 2) Empat orang Guru kelas IV yang bertindak sebagai mitra dalam dalam penelitian, selain itu, beliau juga memberikan informasi kepada peneliti.
- 3) 80 orang Peserta didik kelas IV sekolah dasar.

### **3.3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **3.3.1. Teknik Pengumpulan Data**

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

##### **1. Wawancara Semi Terstruktur**

Teknik wawancara dipilih karena jumlah responden yang terlibat dalam wawancara ini empat orang guru kelas IV sekolah dasar. Analisis pendahuluan sangat penting untuk mengenali isu-isu yang harus ditanyakan atau jika analisis perlu memikirkan data yang lebih mendalam dari responden dengan jumlah yang terbatas, maka akan lebih baik jika menggunakan wawancara sebagai strategi pengumpulan informasi (Sugyono, 2017). Teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan pertanyaan wawancara, dan pertanyaan ini juga dapat berasal dari instrumen pertanyaan buatan (Kaharuddin, 2021). Fakta bahwa bentuk wawancara ini lebih menyeluruh dan menghasilkan data yang lebih komprehensif merupakan salah satu kelebihan dari teknik wawancara semi terstruktur ini. Hal ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan lebih mendalam lagi terkait pengembangan e-modul IPS berbasis *problem based learning* untuk memfasilitasi pengalaman berpikir kritis peserta didik.

##### **2. Angket**

Angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengiriman formulir tertulis dengan pertanyaan kepada individu atau kelompok untuk mendapatkan tanggapan, informasi, dan jawaban yang dibutuhkan peneliti (Yulianto, 2020). Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian dan tanggapan dari para ahli terkait instrumen penilaian yang dikembangkan pada tahapan validasi

produk. Adapun para ahli yang terlibat pada penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Selain itu, angket atau kuesioner ini dilakukan kepada empat guru kelas IV sekolah dasar untuk memperoleh informasi terkait apakah produk yang dikembangkan ini efektif atau tidak untuk digunakan. Angket juga digunakan untuk memperoleh informasi terkait respons siswa kelas IV setelah menggunakan E-Modul yang dikembangkan.

### 3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data cetak yang berupaya melengkapi jenis data penelitian lainnya, seperti foto yang diambil selama wawancara informan dan literatur lain yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai bukti bagi peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung.

#### 3.3.2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat ukur atau standar yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk dipelajari. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian antara lain:

##### 1. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara semi terstruktur atau disebut juga dengan wawancara mendalam. Pelaksanaannya tidak begitu terencana dan tidak baku seperti wawancara terstruktur, namun tetap pada pelaksanaannya terfokus pada hal-hal yang ingin diteliti atau hal yang diperlukan terkait informasi dari narasumber. Jenis wawancara ini dipilih agar mendapat informasi yang sangat kaya dan lebih beragam terkait fenomena dan analisis kebutuhan pengembangan e-modul IPS berbasis *problem based learning* untuk memfasilitasi pengalaman berpikir kritis peserta didik. Kisi-kisi wawancara pada tahapan analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 1  
Kisi-kisi Wawancara

No.	Kisi-Kisi
1.	Proses Pembelajaran
2.	Kendala dalam mengajar
3.	Sumber belajar yang digunakan
4.	Media yang digunakan
5.	Metode yang digunakan

Martin Arisandi, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MEMFASILITASI PENGALAMAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (Penelitian dan Pengembangan di Kelas IV Sekolah Dasar Wilayah Gugus 1 Kecamatan Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2. Lembar Angket

Angket ini digunakan untuk memperoleh penilaian dan tanggapan dari para ahli terkait instrumen penilaian yang dikembangkan pada tahapan validasi produk. Adapun para ahli yang terlibat pada penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Selain itu, angket atau kuesioner ini dilakukan kepada empat guru kelas IV sekolah dasar untuk memperoleh informasi terkait apakah produk yang dikembangkan ini efektif atau tidak untuk digunakan. Angket juga digunakan untuk memperoleh informasi terkait respons siswa kelas IV setelah menggunakan E-Modul yang dikembangkan.

Tabel 3. 2  
Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Item
1	<b>Kelayakan Isi</b>	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2	<b>Materi</b>	Kemenarikan materi	4
		Kelengkapan materi	5
		Kedalaman dan keluasan materi	6
3	<b>Kelayakan Bahasa</b>	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	7
		Menggunakan bahasa komunikatif	8
		Tidak mengulang kata/kelompok kaya yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	9
		Ketepatan penggunaan ejaan	10
4	<b>Keterbacaan dan Kekomunikatifan</b>	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	11
		Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	12
		Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)	13

Tabel 3. 3  
Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	<b>Tampilan (Layout)</b>	Tampilan E-Modul indah dan rapi	1
		Tampilan E-Modul dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	2

		Gambar dan tulisan pada E-Modul yang ditampilkan jelas	3
		Gambar-gambar pada E-Modul layak digunakan	4
		Perpaduan warna pada tampilan E-Modul sesuai	5
2	<b>Tulisan</b>	Warna huruf ( <i>font</i> ) pada tampilan E-Modul	6
		Huruf jelas dan mudah dibaca	7
		Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	8
		Spasi antara baris dan susunan teks normal	9
		Spasi antar huruf normal	10
		Tidak menggunakan terlalu banyak huruf	11
3	<b>Kemudahan Akses</b>	E-Modul mudah digunakan	12
		Program E-Modul sederhana dalam pengoperasiannya	13
		Program E-Modul dapat berjalan dengan baik	14
		E-Modul dikembangkan dengan spesifikasi dapat dijangkau oleh sekolah	15
4	<b>Aspek Fungsi Keseluruhan</b>	Dengan menampilkan gambar yang menarik, E-Modul dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	16

Tabel 3. 4  
Kisi-kisi Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Item
<b>A. Aspek Kelayakan Keagrafikan</b>			
1	<b>Tampilan (<i>Layout</i>)</b>	Tampilan E-Modul indah dan rapi	1
		Tampilan E-Modul dapat memotivasi peserta didik untuk belajar	2
		Gambar dan tulisan pada E-Modul yang ditampilkan jelas	3
		Gambar-gambar pada E-Modul layak digunakan	4
		Perpaduan warna pada tampilan E-Modul sesuai	5
2	<b>Tulisan</b>	Warna huruf ( <i>font</i> ) pada tampilan E-Modul	6
		Huruf jelas dan mudah dibaca	7
		Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	8
		Spasi antara baris dan susunan teks normal	9
		Spasi antar huruf normal	10
		Tidak menggunakan terlalu banyak huruf	11
3	<b>Kemudahan Akses</b>	E-Modul mudah digunakan	12
		Program E-Modul sederhana dalam pengoperasiannya	13

		Program E-Modul dapat berjalan dengan baik	14
		E-Modul dikembangkan dengan spesifikasi dapat dijangkau oleh sekolah	15
4	<b>Aspek Fungsi Keseluruhan</b>	Dengan menampilkan gambar yang menarik, E-Modul dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	16
<b>A. Aspek Materi</b>			
1	<b>Kelayakan Isi</b>	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2	<b>Materi</b>	Kemenarikan materi	4
		Kelengkapan materi	5
		Kedalaman dan keluasan materi	6
3	<b>Kelayakan Bahasa</b>	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	7
		Menggunakan bahasa komunikatif	8
		Tidak mengulang kata/kelompok kaya yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	9
		Ketepatan penggunaan ejaan	10
4	<b>Keterbacaan dan Kekomunikatifan</b>	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	11
		Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	12
		Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)	13

Tabel 3. 5  
Kisi-kisi Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No Item
1	<b>Ketertarikan</b>	E-Modul ini memiliki tampilan yang menarik	1
		E-Modul ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar	2
		E-Modul ini mendukung saya untuk menguasai pembelajaran IPS	3
		Lebih tertarik dengan pembelajaran IPS, dengan menggunakan E-Modul	4
2	<b>Materi</b>	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
		Penyajian materi dalam E-Modul ini mendorong saya untuk membangun pengetahuan.	6
		E-Modul ini memudahkan saya belajar mandiri	7
		Bila tidak masuk sekolah, akan lebih mudah mengejar materi yang tertinggal dengan	8

		membuka dan mempelajari materi IPS yang ada di E-Modul	
3	<b>Bahasa</b>	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam E-Modul jelas dan mudah dipahami	9
		Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sederhana dan mudah dimengerti	10
		Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	11

Tabel 3. 6  
Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Indikator	No Item
1.	Kesesuaian strategi penyampaian media E-modul dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	1
2.	Ketepatan strategi penyampaian media E-Modul sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan	2
3.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	3
4.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait	4
5.	<i>Relative advantage</i> , ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain	5

Tabel 3. 7  
Kisi-kisi Validasi Ahli Media (E-modul)

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	<i>Self Instruction</i>	memuat tujuan pembelajaran yang jelas	1
		materi pembelajaran dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik	2
		ketersediaan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	3
		terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya	4
		Kontekstual	5
		bahasanya sederhana dan komunikatif;	6
		adanya instrumen penilaian mandiri (self assessment)	7
		adanya umpan balik atas penilaian peserta didik	8
2	<i>Self Contained</i>	seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut.	9

3	<i>Stand Alone</i>	modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.	10
4	<i>Adaptif</i>	modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (hardware).	11
5	<i>User Friendly</i>	modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.	12

### 3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap akhir. Secara garis besar, kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut.

#### 3.4.1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini penulis melakukan analisis dengan cara observasi dan wawancara dengan guru di SD negeri 1 Karanglayung. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana proses kegiatan pembelajaran di sekolah, karakteristik peserta didik serta sumber belajar yang sering digunakan dalam pembelajarannya. Selanjutnya pada tahap *analyze* juga dilakukan analisis kurikulum dengan cara menganalisis buku guru dan buku peserta didik terbitan pemerintah yang digunakan sebagai acuan pembelajaran oleh guru di kelas, menganalisis KI dan KD serta menganalisis materi sesuai dengan permasalahan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan guna untuk pengembangan produk. Analisis yang dilakukan merupakan tahap dasar dalam pengembangan produk. Setelah diperoleh data dari hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, maka hal selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengambilan solusi terkait dengan masalah yang ada.

#### 3.4.2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap desain terdiri dari perumusan tujuan umum yang dapat diukur, mengklasifikasikan peserta didik menjadi beberapa tipe, memilih aktifitas peserta didik dan memilih media. Pada tahap desain pengembang merencanakan tujuan

Martin Arisandi, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MEMFASILITASI PENGALAMAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK (*Penelitian dan Pengembangan di Kelas IV Sekolah Dasar Wilayah Gugus 1 Kecamatan Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya*)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

proses penilaian, kegiatan pembelajaran dan isi pembelajaran. Tujuan biasanya di tetapkan untuk tiga domain, yaitu kognitif (berpikir), psikomotor (gerak) dan efektif (sikap) pertimbangan dalam proses ini meliputi kegiatan memilih media dan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Kegiatan ini meliputi mendesain e-modul termasuk komponen-komponen, tampilan komponen, dan kriteria komponen. Kriteria komponen e-modul pada penelitian ini adalah e-modul berbasis PBL, memperhatikan prinsip-prinsip desain agar dapat menarik perhatian peserta didik.

#### **3.4.3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk peserta didik dan pengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan yaitu mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran, begitu pula dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran, semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.

#### **3.4.4. Tahap Implementasi (*Implement*)**

Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk dipublikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah di desain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka desainer bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran.

#### **3.4.5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)**

Pada tahap evaluasi desainer melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi/materi, media pembelajaran yang dikembangkan serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Tahap evaluasi pada pengembangan model ADDIE dilakukan pada setiap tahap dalam proses pengembangannya. Evaluasi yang dilakukan ialah evaluasi produk oleh dosen pembimbing, evaluasi oleh validator, evaluasi setelah uji coba terbatas dan evaluasi setelah uji coba skala luas.

### 3.5. Analisis data

#### 3.5.1. Analisis Kelayakan E-modul IPS Berbasis PBL

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif presentase .

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi responden diperiksa kelengkapan jawabannya kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban setia pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data
- d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengemukakan hasil pengukuran data penelitian berupa data kuantitatif yang akan dihitung dengan teknik deskriptif persentase. Untuk menganalisis data hasil *checklist* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: (Riduwan, 2004)

- a) Mengkuantitatifkan hasil *checking* sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- b) Membuat tabulasi data.
- c) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P(s) = Persentase sub variable

F = Frekuensi data

N = Jumlah skor maksimum

d) Dari presentase yang telah diperoleh kemudian disajikan dalam tabel agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara: (Rahmat & Solehudin, 2006)

a. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum)

$$P = 100\%$$

b. Menentukan persentase (skor) terendah

c. Menentukan range (rentangan)

$$P = 25\%$$

$$P = \frac{f_{\min}}{N} \times 100\%$$

P = Skor Terendah

$F_{\min}$  = Frekuensi data minimum

$$P = \frac{1}{4} \times 100\%$$

N = Jumlah skor maksimum

Range = Skor maksimum – Skor minimum

$$\text{Range} = 100\% - 25\%$$

$$= 75\%$$

d. Menentukan banyak kelas interval

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + (3,3) \log N$$

$$= 1 + (3,3) \log 4$$

$$= 5$$

e. Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang Kelas Interval} = \frac{\text{Rentangan (range)}}{\text{Banyaknya Kelas}}$$

$$= \frac{75}{5}$$

$$= 15$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka range presentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3.8  
Range Presentase dan Kriteria Kualitatif Media

No	Interval	Kriteria
1	$86\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$71\% \leq \text{skor} \leq 85\%$	Baik
3	$56\% \leq \text{skor} \leq 70\%$	Cukup
4	$41\% \leq \text{skor} \leq 55\%$	Kurang Baik
5	$25\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak Baik

Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel 3.1.

### 3.5.2. Analisis Angket Respon Guru dan Peserta didik

Awal peneliti membentuk angket respon guru dan peserta didik yang berisi Sebagian pertanyaan, selanjutnya guru dan peserta didik mengisi angket tercantum dengan memberikan tanda centang terhadap kategori yang diberikan pada peneliti berlandaskan skala likert yang terdiri atas 5 ukuran penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.9  
Tabel Penskoran Angket

Pilihan Jawaban	Pilihan Jawaban Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber : Syahputra, dkk, 2015)

Hasil dari angket respon guru dan peserta didik akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpresentase skor menurut skala likert sehingga diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik, kriteria interpresentasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 10  
Kriteria Interpresentasi Kepraktisan

Penilaian	Kriteria Interpresentasi
$81 \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$61 \leq P < 80 \%$	Praktis
$41 \leq P < 60 \%$	Cukup Praktis
$21 \leq P < 40 \%$	Tidak Praktis
$0 \leq P < 21 \%$	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Parmin, 2013)